

## 글로벌 스포츠 산업 트렌드 예측

김헌일\*

<sup>1</sup>청주대학교 체육교육과

### Market Trends Prediction of the Sports Industry

Hun-Il Kim<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Physical Education, Cheongju University

**요약** 본 연구는 스포츠 산업 경쟁력 강화와 생존 전략 마련을 위하여 글로벌 스포츠 시장 트렌드의 미래 변화를 예측하기 위한 것이다. 연구를 위하여 3차에 걸친 델파이 조사에 12개국 21명의 전문가가 참여하여 51개의 미래 예측 의견을 제시하였고, 의견에 대한 참여자들의 수렴을 거쳐 다음과 같은 결론을 얻었다. 첫째, 도핑, 사행 산업 등 윤리적 이슈가 글로벌 시장에 중요한 영향을 미칠 것이다. 둘째, 청소년 스포츠 시장은 지속적으로 성장할 것이다. 셋째, 스포츠는 건강 산업으로서의 중요성이 부각 될 것인데, 특히 저비용 건강 서비스 시장과, 고령인구 대상의 건강 기능 시장이 성장 할 것이다. 넷째, 스포츠 산업의 첨단 기술 /문화 등과의 융·복합은 더욱 가속화 할 것이다. 다섯째, 메가스포츠 이벤트는 다양한 비판적 논란으로 인하여 미래가 불투명해질 것이다. 여섯째, 소셜 미디어 등 신 미디어와 구 미디어의 스포츠에 대한 영향력은 더욱 증대 될 것이다. 마지막으로 문화현상으로서의 스포츠시장 글로벌화는 더욱 가속화 될 것이다.

**Abstract** The aim of this study was to predict the global sports market trend to make developmental and strategic marketing planning for governments, enterprises and scholars. By participating in Delphi, 21 professionals from 12 countries came up with 51 foresights. In addition, the following 7 final results emerged after 3 rounds of discussion. First, integrity issues (e.g., doping and gambling) will increase in the sports industry. Second, the market of youth sports will continue to grow worldwide. Third, the health-oriented sports service will growth, particularly for seniors or people with less wealth. Fourth, the convergence with high-technology, culture and leisure activity will be accelerated. Fifth, mega sports events will receive increasing scrutiny and criticism. Sixth, the leverage of new media (e.g., social media) as well as old media (e.g., TV and magazines) will expand in the sports industry. Finally, globalization, which is similar to the culture phenomenon, will be accelerated in the sports industry.

**Key Words** : Market Trends, Prediction, Sports Industry

### 1. 서론

인류 발전과 함께 해온 스포츠는 미디어와의 결합, 프로 스포츠의 등장, 문화 산업화 등으로 인하여 경제 가치가 지속적으로 성장하는 한 분야다[1-4]. 실제 스포츠 산업의 각 국가별 성장률 추세를 전체 산업 추세를 뛰어넘

을 것으로 예상되고 있다[5]. 글로벌 스포츠 용품 시장의 경우 2008년 이후 2012년까지 연평균 2.1%의 성장률을 보이고 있으며, 2017년까지 연평균 2.8%의 성장률을 보일 것으로 예상되고 있으며[6]. 스포츠 이벤트 시장의 경우 CAGR 지수가 2011년 이후 2015년까지 연평균 5.3% 성장 할 것으로 예상된다[7]. '스포츠특수산업분류상'

본 연구는 문화체육관광부가 주관하고 한국스포츠개발원이 시행하는 2013년 스포츠산업기술개발사업(과제번호:s07201301)에 의해 수행되었음.

\*Corresponding Author : Hun-Il Kim(Cheongju Univ.)

Tel: +82-43-229-8657 email: skihufs@gmail.com

Received August 28, 2014

Revised (1st October 29, 2014, 2nd November 4, 2014)

Accepted November 6, 2014

분야에 포함된 시장만을 살펴본 국내 스포츠 시장 규모는 2012년 전체 규모가 36조원 대를 넘어선 것으로 영업이익률은 8.1%대인 것으로 조사되었으며, 2005년 이후 2011년까지 GDP대비 연평균2.95%의 성장률을 나타낸 것으로 보고되었다[8]. 그럼에도 불구하고 국산 용품의 내수 시장 점유율은 25% 미만[9]으로 산업 육성에 대한 필요가 지속적으로 제기되고 있다[8-11]. 이에 18대 박근혜 정부는 대통령 공약에서부터 [12] 국정기조인 ‘창조경제’의 일환으로 스포츠 산업 육성 정책을 제시 하였으며, 현재 문화체육관광부를 중심으로 관련 정책을 추진 중에 있다[13].

창조경제는 기존의 자원들을 새로운 측면에서 융·복합하여 신 경제 가치를 생산하는 경제 패러다임[14]으로서 이른바 ‘정보혁명’ 이후 인류 진화의 새로운 현상이 될 것으로 예측되고 있다[15]. 스포츠 산업은 창조경제의 중요한 분야로 평가 되는데[16,17], 다양한 기초과학기술 및 실용기술과의 융·복합을 통하여 고부가가치의 산업 성장을 이끌 수 있을 것으로 기대된다[18]. 현재 문화체육관광부에서는 이를 위한 정책의 일환으로 ‘스포츠산업 경쟁력 강화를 위한 기술혁신정책 프로세스 개발’ 사업을 추진 중에 있다[19]. 신 경제 가치 창출을 위한 장기적 관점에서의 스포츠 산업 육성을 위해서는 현재 현장 적용이 불가능한 스포츠 산업의 분류체계 재검검으로부터 국가 산업별 경쟁력 분야 분석, 스포츠와의 융·복합 가능 분야 검토 및 적용 방안, 유망 산업 발굴 및 미래 대응 전략 정책이 마련되어야 한다. 그러나 이러한 모든 정책 프로세스에서 무엇보다 중요한 것은 마케팅관점에서의 정책 마련이다[20]. 즉 시장 수요예측을 바탕으로 한 정책의 마련이 그 효율적 성과를 거둘 수 있는 것이다.

시장 수요 예측을 위한 것으로 글로벌 스포츠 시장의 트렌드 분석은 주요 할 수 있다. 스포츠 트렌드는 문화와 사회현상 측면에서 접근할 수 도 있으며, 동호회, 팬, 협회 등은 물론 직접적인 산업분야인 장비, 미디어, 관광까지도 스포츠 트렌드의 범주에 포함된다[21]. 또한 스포츠 시장에서의 트렌드는 여가 시장의 변화와 그 맥을 함께 하기도 한다[22]. 그러나 여가와와는 다른 스포츠 시장만의 독특한 특성 때문에 여가 트렌드 예측으로 설명하기에는 한계가 있다. 최근 글로벌 경쟁구도체계의 심화 속에서 스포츠 시장에서의 생존을 위한 창조적인 전략 마련의 필요성은 더욱더 중요하게 여겨지고 있다[23]. 따라서 국가 경쟁력 강화를 위한 스포츠 산업 육성과 그 구체적인

방안으로 유망 산업발굴을 통한 선제적 대응을 위해서는 무엇보다 글로벌 시장 수요예측이 우선 되어야 한다. 따라서 본 연구에서는 글로벌 스포츠 시장의 트렌드 변화를 과학적인 연구방법을 통해 예측하여 현장에 제공함으로써 스포츠 산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 구체적인 정책 방향 설정에 기여하고자 한다.

## 2. 연구방법

본 연구는 글로벌 스포츠 시장의 트렌드를 예측하기 위한 연구다. 연구대상의 광범위한 지리적 조건, 실측 불가능한 시장규모, 변화의 유동성, 세부 시장의 이질성 등 예측을 목적으로 한 실증연구를 추진하기에는 한계가 있다. 또한 연구의 성격이 정책 방향과 마케팅 방향 설정을 위한 활용을 목적으로 한다. 따라서 이에 적절하다고 판단되는 연구 방법으로 전문가 집단의 의견제시와 의견수렴을 통해 미래를 예측하고 정책 자료화에 적합한 방법[24]으로 전통델파이(Delphi method)를 채택하였다.

### 2.1 대상선정

델파이 연구에 있어서 방법상의 가장 중요한 부분은 전문가들의 선정이다[25]. 전통 델파이의 전문가 그룹은 조사대상에 대한 수준 높은 지식 보유, 합리적이고, 객관적인 의사결정, 지리적 배분, 연구 참여에 대한 열정 등의 조건을 충족해야 한다.

본 연구에서는 전통 델파이의 일반적인 전문가 선정 기준을 따르면서 글로벌 스포츠 시장과 스포츠 산업에 대한 이해도가 높을 것으로 판단되는 세계석학들 중 의도적 표집방법(Purposive sampling)과 스노우볼 표본추출법(Snowball Sampling)을 통해 대상을 선정 하였다. 대상의 수는 선행연구들에서 제시하는 델파이 최종 라운드에서 필요한 최소한의 인원인 10~15명의 확보와[26,27], 50~70% 대의 낮은 회수율[28]을 종합적으로 고려하여 Table 1과 같이 21명을 1차 연구 시작 인원으로 선정 하였다. 연구에 참여한 21명은 6개 대륙, 12개 국가의 대학에 소속된 박사학위 소지 이상의 교수들이었다.

### 2.2 연구절차

본 연구는 전통 델파이 연구로 총 3차에 걸쳐 조사가 진행되었다. Table 2와 같이 최초 21명으로 시작하여 2차

[Table 1] Participated Experts

Nation	Continent	University	Participate stagy
South Africa	Africa	University of Johannesburg	3rd
Australia	Oceania	Bond University	3rd
		University of Technology	1st
Canada	North America	Western University (formerly: University of Western Ontario)	3rd
		University of Ottawa	1st
		Windsor University	2nd
Germany	Europe	University of Mainz (Germany)	3rd
		German Sport University Cologne (Germany)	3rd
UK	Europe	Sheffield Hallam University (UK)	3rd
Japan	Asia	Keio University	3rd
		Waseda University	3rd
Korea	Asia	Seoul National University	3rd
Venezuela	South America	UPEL (Venezuela)	3rd
New Zealand	Oceania	Auckland University of Technology	3rd
Singapore	Asia	Nanyang Technological University	3rd
Taiwan	Asia	National Taiwan Sport University	1st
		Alathea University	3rd
		National Taiwan Normal University	1st
U.S.A.	North America	University of Illinois	3rd
		University of South Carolina	2nd
		University of Michigan	3rd

[Table 2] Date and Number of participation

Group (Period)	1st Delphi (' 14.01.23 ~ ' 14.02.28)	2nd Delphi (' 14.03.10 ~ ' 14.04.22)	3rd Delphi (' 14.05.06 ~ ' 14.05.29)
Total	21	17 (80.95% contrast of 1st)	15 (88.24% contrast of 2nd)

에 17명(1차 대비 80.95%), 3차에서 최종 15명(2차 대비 88.24%)이 참여하였으며, 2014년 1월 23일에 1차 설문을 시작으로 라운드 간 평균 43일이 소요되어 2014년 5월 29일에 3차 설문을 종료하였다.

전문가 참여자들과의 접촉은 이메일을 활용하였는데, 최초 30여명의 조사 대상자 예비 리스트를 작성한 후 사전 접촉을 통해 참여 의사를 밝힌 전문가 21명을 대상으로 1차 설문을 배포하였다. 전통델파이 방법에 따라 1차 설문은 완전 개방형 방식의 설문을 사용하였으며, 1차에 수집된 자료를 스포츠 관련 박사학위 3인이 각자의 범주

화 결과를 도출한 후 이견이 발생한 부분에 대하여 회의 를 거쳐 1차 범주화 작업을 하였다. 이후 경제학 박사 1인과 연구자가 범주화 작업을 재검토하고 부분 수정하는 방식을 거쳐 2차 조사에 사용할 구조화된 척도를 제작 하였다. 2차 조사에서 17명으로부터 수집된 자료에 대하여 평균과, 표준편차, 평균의 항목 간 순위를 구하고 이를 바탕으로 3차 조사 자료를 제작하였다. 3차 조사는 2차 조사에 대한 통계 결과와 자신의 결과를 비교할 수 있는 자료를 제시하여 자신의 의견을 수정 할 수 있는 기회를 제공하였다. 일반적으로 델파이 연구의 사례에서는 3차 조사에서 90%의 참여자들이 자신의 의견을 수정하는 추세를 보인다[28]. 3차에서 수집된 15명의 최종 자료를 2차와 마찬가지로 평균, 표준편차, 평균 순위를 구하였는데, 2차와 3차간 Levene 의 등분산 검정을 통하여 의견 수렴 여부에 대한 통계학적 검증을 시도하였다. 또한 평균의 항목 간 순위를 기준으로 미래 예측의 현실화 정도를 판단하였다.

### 2.3 연구문항 및 분석

1차 조사는 아래와 같이 세계 각국의 다양한 관점과 환경, 그리고 지식체계가 다른 전문가들의 자유로운 의견 제시를 구하고자 완전 개방형 설문을 사용하였다. 다음의 질문에 대하여 전문가들이 미래 스포츠 산업의 글로벌 트렌드 변화 예측에 대하여 자유롭게 서술하도록 하였다.

1st step Delphi Question is : "What global trends do you foresee in sports industry?"

1차 조사에서 수집된 광범위한 의견들을 스포츠 관련 박사 학위 소지자 3인, 경제학 박사 학위 소지인 1인 등 총 4인(영어권 국가 박사학위 1인, 책임 연구원 및 교수 경력 1인 포함)의 회의를 거쳐 구조화된 설문으로 제작 하였다. 제작된 2차 조사용 설문은 Table 3과 같이 관람 스포츠 13문항, 참여스포츠 9문항, 스포츠이벤트 4문항, 스포츠용품산업 8문항, 시장 확장 5문항, 융·복합 3문항, 기타 9문항의 총 7개 범주 51문항으로 구성되었으며, 의견에 대한 찬반 정도를 '- 5 ~ 5'로 이루어진 11점 척도로 제시되었다. Table 4는 실제 제시된 2차 설문 문항의 예시다.

2차 조사를 통해 수집된 자료는 평균과 표준편차 및

항목 간 평균의 순위를 구하였다. 이후 Table 5와 같이 전체 응답자들의 평균, 표준편차, 순위를 2차 조사 설문지에 제시하고, 동시에 전문가 각자 개인이 2차에 응답했던 점수를 제시하여 자신과 전문가 전체의 의견을 비교하도록 하였다. 만약 3차 응답에 자신의 의견이 2차 때 전체 응답자들의 표준편차 범위를 벗어날 경우, 즉 의견 수렴을 원하지 않을 경우 그 이유에 대하여 개인의 의견을 별도로 진술하도록 하였다.

3차 설문에 대한 분석은 2차 설문과 같이 세부 문항별 평균과 표준편차를 구하였으며, 평균의 항목 간 순위를 구하여 미래 예측의 정확성 수준을 판단하였다. 또한 의견 수렴의 정도를 알아보기 위해 2차와 3차간 분산 수준의 차이를 비교 분석하는 Levene의 등분산 검정을 실시하였다.

### 3. 결과 및 논의

[Table 3] Questionnaire contents for 2<sup>nd</sup> Delphi

Question	Contents	Questions	Scale
Future Global market Trend of Sports Industry	Spectator Sports	13	negative or positive 11scales (-5~5)
	Participate Sports	9	
	Sports Events	4	
	Sports equipment Industry	8	
	Market Expansion	5	
	Convergence	3	
total	others	9	
total		51 questions	

전통 델파이 연구를 통해 얻은 결과는 Table 6과 같다. 이 표들은 1차 조사를 기초로 구조화된 문항에 대하여 2차와 3차의 조사 내용을 평균, 표준편차, 순위를 구한 것이다. 또한 의견 수렴 여부에 대하여 2차와 3차간 Levene 등분산 검정의 F값과 p값을 제시한 것으로 의견 수렴이 이루어진 항목은 Table 6상에서 회색바탕배경으로 표시하였다.

[Table 4] Sample of Questionnaire for 2nd Delphi

Please read each question carefully before responding. Please check												
Spectator sports		Disagree					Agree					
Questions		-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	Professional sports industry will be expanded in Europe.											

[Table 5] Questionnaire for 3rd Delphi

● **Response guide**

Please read each question carefully before responding.

As in the 2nd survey, please check the appropriate opinion in the designated space

We are also sending the average value (M) of participant scholars and your reply (X) for the question in the 2nd survey.

Spectator sports		Disagree	Agree
Questions		M = 1.57, X = 1	
1	Professional sports industry will be expanded in Europe	-5 · -4 · -3 · -2 · -1 · 0 · 1 · 2 · 3 · 4 · 5	
		Opinion:	

1. The interval in { } as in the values of the following example indicates standard deviation of the participants.

Example: 0 ····· 1 ····· 2 ····· 3 { ··· 4 ····· 5 ····· 6 ····· 7 ····· } 8 ····· ★ ····· 10

If you would like to reply outside the interval in { } as in the case marked '★', please simply describe the reason below, at 'Opinion'.

● **Question case for some participate**

Please read each question carefully before responding. Please check the appropriate opinion in the designated space. Thank you for your help!

Spectator sports		Disagree	Agree
Questions		M = 1.73, X = 1	
1	Professional sports industry will be expanded in Europe	-5 · -4 · -3 · -2 · -1 { · 0 · 1 · 2 · 3 · 4 } · 5	
		Opinion:	

[Table 6] Results of Delphi

☐ : converged in 3<sup>rd</sup>

Contents		Statics		
		3rd	2nd	
Spectator Sports	Professional sports industry will be expanded in Europe	M(SD)	1.67(1.952)	1.73(2.520)
		Rank	41	38
		Levene F(p)	.443(.511)	
	Global professional sports will become more tailored towards Asian tastes	M(SD)	2.20(.775)	2.33(1.543)
		Rank	32	28
		Levene F(p)	6.208(.019)	
	Televised women sports will increase globally	M(SD)	1.40(2.261)	1.07(2.712)
		Rank	46	48
		Levene F(p)	.747(.395)	
	Direct distribution of sports contents by property holders would be popular (e.g. NBA TV)	M(SD)	2.40(1.595)	1.73(2.463)
		Rank	30	38
		Levene F(p)	1.237(.275)	
	Increasing consumer/spectator will place an emphasis on quality professional services or events	M(SD)	2.27(1.387)	2.33(2.024)
		Rank	31	28
		Levene F(p)	6.620(.016)	
	Use of specialist providers associated with sports spectatorship will increase	M(SD)	1.47(.990)	1.53(1.885)
		Rank	43	41
		Levene F(p)	4.875(.036)	
	Expansion of streamed live programs will change the way we view the sports	M(SD)	2.73(1.580)	2.93(1.751)
		Rank	22	15
Levene F(p)		.009(.925)		
Investment will flow towards human capital investment - the training and exchange of coaches, administrators and managers	M(SD)	1.20(1.320)	1.20(1.568)	
	Rank	48	46	
	Levene F(p)	.672(.419)		
The mobility of sports elite athletes from one country to another will be more frequently	M(SD)	2.93(.799)	2.60(1.502)	
	Rank	16	20	
	Levene F(p)	5.341(.028)		
Sports industry will require more specialist managers with skills that are appropriate to the challenges faced	M(SD)	3.13(1.060)	3.40(1.242)	
	Rank	11	8	
	Levene F(p)	.514(.479)		
More global companies will be involved in the management of sports personnel	M(SD)	1.80(1.014)	2.33(1.397)	
	Rank	39	28	
	Levene F(p)	.991(.328)		
Need to deal with integrity issues (doping, gambling, etc) will increase	M(SD)	4.20(1.207)	4.20(1.082)	
	Rank	1	1	
	Levene F(p)	.000(1.000)		
More and more nations will take a strategic approach to the development of elite sports systems	M(SD)	2.93(1.624)	2.67(1.915)	
	Rank	16	17	
	Levene F(p)	.276(.603)		
Participate Sports	More and more participant sports for senior population will be in relation to health	M(SD)	4.07(1.223)	3.73(1.335)
		Rank	4	6
		Levene F(p)	.830(.370)	
	Youth sports participation will remain important throughout the world	M(SD)	4.13(1.125)	4.00(1.000)
		Rank	2	2
		Levene F(p)	.001(.971)	
	Developing countries will improve the sports delivery systems by creating more structure for organized sports	M(SD)	2.67(1.291)	2.60(1.404)
		Rank	24	20
		Levene F(p)	.239(.639)	
	More participation will be towards individualistic sports	M(SD)	2.20(1.474)	1.87(2.446)
		Rank	32	37
		Levene F(p)	3.542(.070)	

[Table 6 continued] Results of Delphi

■ : converged in 3<sup>rd</sup>

Contents		Statics		
		3rd	2nd	
Participate Sports	More participation will be towards extreme sports	M(SD)	2.13(1.642)	2.00(2.449)
		Rank	35	34
		Levene F(p)	1.834(.186)	
	Alternative sports will find increased participation from youth	M(SD)	3.00(.845)	3.07(1.100)
		Rank	14	12
		Levene F(p)	1.769(.194)	
	Low cost, health-oriented participant sports services will be in need	M(SD)	4.13(.834)	3.87(1.407)
		Rank	2	4
		Levene F(p)	2.083(.160)	
	Outdoor sports would more popular	M(SD)	2.80(1.207)	2.60(1.404)
		Rank	20	20
		Levene F(p)	1.193(.284)	
Cyber sports would be popular	M(SD)	2.60(1.056)	2.47(1.767)	
	Rank	27	25	
	Levene F(p)	5.863(.022)		
Sports Events	Mega sports events will get under more and more scrutiny and criticism due to the unimaginable costs, the expense of the local population and environmental problems	M(SD)	3.67(1.047)	3.00(2.299)
		Rank	7	13
		Levene F(p)	3.252(.082)	
	Smaller sized events will thrive in the future	M(SD)	2.87(1.246)	2.27(2.404)
		Rank	19	31
		Levene F(p)	3.759(.063)	
	Mega events and local development of sports and event will increase simultaneously (global-local nexus)	M(SD)	2.67(1.589)	2.20(2.455)
		Rank	24	32
		Levene F(p)	3.682(.065)	
	Companies providing security for sports events will grow	M(SD)	2.20(1.320)	2.00(2.268)
		Rank	32	34
		Levene F(p)	2.286(.142)	
Sports Equipments	Sporting goods industry will grow and increase its market	M(SD)	3.00(1.134)	3.13(1.407)
		Rank	15	11
		Levene F(p)	.365(.551)	
	Low wage countries' increase in manufacturing opportunities of sporting goods will play a positive role in sporting goods industry	M(SD)	1.20(1.373)	1.27(1.907)
		Rank	48	45
		Levene F(p)	2.282(.142)	
	More mobility will be in transfer of sporting goods	M(SD)	1.53(1.407)	1.60(1.639)
		Rank	42	40
		Levene F(p)	.721(.403)	
	Technological development will shorten the product life cycle of sporting goods	M(SD)	2.73(1.335)	2.40(2.063)
		Rank	22	26
		Levene F(p)	3.504(.072)	
More international control in trade will be for quality checks	M(SD)	1.20(1.320)	1.47(1.506)	
	Rank	48	42	
	Levene F(p)	.430(.517)		
More R&D and marketing in Europe and USA while more OEM production will be in Asia markets	M(SD)	1.40(1.298)	.93(1.710)	
	Rank	46	49	
	Levene F(p)	.768(.388)		
Sporting goods Market in newly industrialized countries will grow	M(SD)	3.13(1.125)	3.00(1.134)	
	Rank	11	13	
	Levene F(p)	.027(.871)		
Competition in sporting goods will increase due to new companies in newly industrialized countries	M(SD)	2.67(1.799)	1.93(2.685)	
	Rank	24	36	
	Levene F(p)	2.290(.141)		

[Table 6 continued] Results of Delphi

■ : converged in 3<sup>rd</sup>

Contents		Statics		
		3rd	2nd	
Sports Industry Market expansion	People will place more emphasis on consumption in sports	M(SD)	2.13(1.727)	2.13(1.885)
		Rank	35	33
		Levene F(p)	.002(.967)	
	Government spending will grow to compete for hosting international competitions	M(SD)	1.93(2.219)	1.20(2.513)
		Rank	38	46
		Levene F(p)	.944(.340)	
	Feminine sports will be expanded in the future	M(SD)	2.07(1.280)	2.40(1.502)
		Rank	37	26
		Levene F(p)	.577(.454)	
	Sports industry will be more commercialized, globalized and accountable	M(SD)	3.07(1.163)	2.87(1.959)
		Rank	13	16
		Levene F(p)	1.706(.202)	
	New sports will come to the fore	M(SD)	1.47(1.356)	1.40(1.805)
		Rank	43	44
		Levene F(p)	.822(.372)	
Convergence	Technological development in sports sector with apps, digital platforms, media outlets, equipment technology etc. will continue highly influence and steer all aspects of the sports industry	M(SD)	3.93(1.223)	3.87(1.246)
		Rank	5	4
		Levene F(p)	.083(.776)	
	Technology, social and new media including television, radio and internet will be expanded, especially in emerging countries/region	M(SD)	3.93(.884)	3.93(.884)
		Rank	5	3
		Levene F(p)	.890(.354)	
	The global sports industry will be multiples conjoined with leisure, recreation, tourism, music and fashion business	M(SD)	3.60(1.056)	3.40(1.502)
		Rank	8	8
		Levene F(p)	3.074(.090)	
Convergence	People and companies in sports market will find comfortable and nostalgic-evoking products and brands	M(SD)	1.73(1.335)	1.47(2.446)
		Rank	40	42
		Levene F(p)	6.579(.016)	
	Regional cultural patterns will be more stable such as the predominance of football in Latin America, baseball in Caribbean region and martial arts in Asia	M(SD)	1.47(1.187)	.67(2.289)
		Rank	43	51
		Levene F(p)	4.753(.038)	
	The role of media will be more important in sports	M(SD)	2.80(1.656)	2.60(2.558)
		Rank	21	20
		Levene F(p)	1.809(.189)	
	Sports organizations will integrate corporate social responsibility	M(SD)	2.47(1.506)	2.60(2.098)
		Rank	29	20
		Levene F(p)	3.321(.079)	
	Social media as communication tool for all sports organizations will be more important	M(SD)	3.53(1.060)	3.73(1.223)
		Rank	9	6
		Levene F(p)	1.590(.218)	
	Sports for development will become more professionalized and be influenced by sports managers	M(SD)	2.53(1.060)	2.67(1.447)
		Rank	28	17
		Levene F(p)	1.476(.234)	
	Internationalization of sports will increase due to effects of globalization	M(SD)	3.40(1.352)	3.33(1.676)
		Rank	10	10
		Levene F(p)	.202(.657)	
Due to government financial crisis and the budget constraint in sports development, "Sports Lottery" will be the key administration in sports development	M(SD)	1.20(2.242)	.80(2.569)	
	Rank	48	50	
	Levene F(p)	.484(.492)		
Sports tourism will become more important keyword in the sports industry	M(SD)	2.93(1.280)	2.67(1.718)	
	Rank	16	17	
	Levene F(p)	1.320(.260)		

1차 조사로부터 제시된 항목은 크게 관람스포츠, 참여 스포츠, 이벤트, 시장 확대, 스포츠 산업 융·복합의 5가지 상위 항목에 관한 내용과 그 밖의 내용으로 분류하였다.

관람스포츠의 하위 항목은 ‘약물도핑, 사행성 사업과 같은 윤리적 이슈가 관람스포츠에서 중요하게 증가할 것이다(M(4.20), SD(1.207))’라는 항목이 전체 1순위를 2차와 3차 모두에서 동일하게 나타난 것 이외에 전반적으로 낮은 순위를 나타냈다. 또한 의견수렴 수준도 70%로 나타났다. 따라서 관람스포츠 관련 시장은 윤리적 이슈에 대한 관심과 이에 따른 시장의 변화 이외에 산업 전반의 큰 변화가 일어날 확률은 상대적으로 낮다고 할 수 있다. 20세기 이후 스포츠의 지나친 상업성과 승리 지상주의에 대한 폐해[29]에 대하여 인류의 공감대가 형성되고 며, 휴머니즘에 근거한 스포츠의 도덕적 회복과 마케팅 전략상의 고려가 요구되고 있다[30]. 그 대표적인 사례가 금지 약물의 복용과 사행성 산업의 급속한 성장이다. 금지 약물에 대한 폐해 방지를 위하여 각종 규제와 안전 시스템이 마련될 것이지만, 인간 육구를 제어하기는 어려울 것이다. 따라서 이 두 요인 사이의 공간에서 새로운 신규 시장, 즉 인체에 무해하며 인간의 신체기능을 강화 시킬 수 있는 신 물질이나 상품 개발이 산업적 가치로 급부상할 수 있다. 한편 이미 국내에서도 심각한 사회적 문제로 대두되고 있는[31] 사행성 스포츠 산업은 지속적인 사회적 충돌의 대상이 될 것이다. 그럼에도 불구하고, 프로스포츠의 태생적 가치의 시작이 인간의 사행 성향과 깊은 연관이 있기 때문에 이를 근본적으로 해결하기는 어려울 것이며, 이 또한 두 요인 사이의 경제적 가치를 창출할 만한 신 시장이 유망 할 것이고, 이는 배팅 게임, 온라인 게임, 소셜네트워크서비스, 소셜커머스 등의 서비스 개념이 융·복합 되어, 윤리적 안전장치가 견고하게 갖추어진, 고부가가치의 신개념 ‘배팅게임 소프트웨어’ 유형의 등장과 관련 시장이 급성장 할 가능성이 높다.

‘참여 스포츠’시장의 변화에 대한 전문가들의 예측에서는 유소년 스포츠 시장의 지속적인 성장과 건강 산업 시장의 급성장이 주요할 것으로 나타났다. ‘범세계적으로 유소년들의 스포츠 참여 중요성의 지속(M(4.07), SD(1.125))’이 2차와 3차 모두에서 전체 2위로 나타났으며, ‘신종 스포츠 시장에서의 유소년 참여 증가(M(3.00), SD(.845))’도 14위로 나타났다. 유소년의 스포츠 참여의 중요성은 역사적 관점에서 신체활동에 대한 기능적 관점의 변화와 함께 한다. 최근의 경제적 관점에서 유소년기

의 신체활동이 실제 성년기의 창조적인 활동, 즉 창조경제형 인재로의 성장에 기여하는 점[32]에 관심을 높일 필요가 있다. 특히 향후 진로 및 특기 교육과 관련한 시장은 스포츠의 기능적 측면을 넘어서 시장 경제의 중요한 축으로 성장하고 있다. 향후 유소년 스포츠 시장은 문화적 특성의 흐름과 맥을 같이 할 가능성이 높아 무형적 가치 관점의 접근 또한 필요하다. 건강 산업 시장의 성장은 인구 고령화와 생명연장 및 건강에 대한 인류의 관심증가에 기인한다. ‘건강 목적의 노인 스포츠 참여 증가(M4.07), SD(1.223)’는 전체 4순위로, ‘건강관련 저비용 스포츠 서비스 요구증가(M(4.13), SD(.834))’는 전체 2위로 나타났다. 스포츠를 뒤로 하고서라도 건강 산업, 특히 바이오 및 의학 분야는 미래 중요 산업 분야로 평가 받고 있으며[33], 스포츠는 인간 신체가 대상이라는 점에서 이들 분야와 본질적으로 가장 유사한 분야라 할 수 있다. 이미 진행되고 있는 추세이지만, 스포츠 참여가 단순 오락과 여가 차원에서 진화하여 건강 증진과 질병 예방의 기능적 측면에 중점을 둘 것은 단언하기 어렵지 않다. 특히 고령화의 세계적 추세는 의학 기능적 측면의 스포츠를 더욱 부각 시켜 시장 흐름에 영향을 미칠 것이다. 따라서 바이오, 의학 등 건강 관련 분야는 물론 IT, 나노 등의 분야와 스포츠의 융·복합은 신 스포츠 시장에서의 경쟁력 강화에 중요한 이슈가 될 것이며[9], 기술과 생산 위위를 통한 대중화를 선취한 주체가 시장의 주 영향력을 소유하게 될 것이다. 스포츠 이벤트 특히 올림픽이나, FIFA 월드컵과 같은 메가 이벤트의 파급효과는 이미 경제적 효과의 범위에 국한 할 수 없을 정도로 광범위 해졌다[34]. 그럼에도 불구하고 최근 메가 이벤트 개최이후 개최지의 재정적 부작용 사례가 증가 하고 있다[35, 36]. 전문가들의 예측에서 ‘지역 경제와 환경에 미치는 악영향으로 인하여 메가 이벤트에 대한 철저한 검토와 비판적 인식이 증가(M(3.67), SD(1.407))’가 7순위로 나타난 것은 이러한 현상에 대한 예측으로 이해 할 수 있다.

스포츠 용품산업(8가지 세부항목)과 시장 확대(5가지 세부항목)에 대한 각각의 예측 항목들이 보편적이고 실현 가능성이 높을 것 같다는 기대 속에서도 상대적으로 낮은 순위에 나타난 것은 항목의 세부 내용들과 관련한 영향 변수들의 변화에 따라 그 유동성의 폭이 높을 이유와, 일부 항목들은 지엽적인 시장 범위에 국한될 가능성이 높기 때문일 것으로 추측 할 수 있다.

본 연구에서 모든 하위 항목에 걸쳐 전반적으로 예측



수준이 가장 높게 나타난 분야가 스포츠 산업의 융·복합 시장의 성장에 관한 항목이다. '디지털 플랫폼, 장비, 어플리케이션 등과 같은 첨단 기술이 스포츠 산업에 깊이 녹아 들어갈 것이다(M(3.93), SD(1.223))', '국가나 지역에 첨단기술과 소셜네트워크, 그리고 신/구 미디어와 스포츠의 융·복합 산업 확산(M(3.93), SD(0.884))', '세계적으로 여가, 레크리에이션, 음악, 패션 등 문화 산업과 스포츠 산업의 융·복합 확산(M(3.60), SD(1.056))'은 각각 공동 5위와 8위로 나타났다. 스포츠 산업은 군사 분야와 더불어 신기술과의 융·복합을 통해 고부가가치를 창출할 수 있는 가능성이 가장 높은 분야다[9,12], 최근 주요 선진국들은 이미 IT, 첨단 소재, 소프트웨어 등 다양한 원천 기술을 스포츠에 접목시키고 있는 기술 정책을 추진 중에 있다[8,10]. 특히나 IT의 경우 글로벌 시장에서 적극수용성향의 소비자층이 증가 하고 있어 융·복합을 통한 기술의 혁신은 시장에서의 성공 키워드가 될 수 있으며, 이러한 현상은 기초과학 기술 및 실용화 분야 전반에서 전략적으로 활용할 가능성을 보여주는 것이다. 한편, 최근 스포츠의 문화적 성향의 강화[34]는 스포츠 서비스 및 엔터테인먼트 등의 시장이 문화산업 기술과의 융·복합을 통해 무형적 신 고부가가치 창출 가능성의 가속화로 이해 할 수 있다. 특히 신 경제 패러다임인 '창조경제'는 인류경제의 '제 5의 진화'로서 문화 산업화의 경제적 가치에 대한 미래 가능성을 보여주는 것이라 할 수 있다[37].

그밖에 새로운 문화적 현상으로서, 스포츠의 사회적 구조에 소셜 미디어의 매개역할과 사회 구성의 탈 지역화 구조가 이미 이루어지고 있으며, 그 현상 또한 가속화 할 것이다. '스포츠 조직에서의 교류 도구로서 소셜미디어의 역할 증대(M(3.53), SD(1.060))', '글로벌화로 인한 국제 스포츠 증가(M(3.40), SD(1.060))'가 각각 9위와 10위로 나타났다. 스포츠인구의 기회성, 일회성, 개인화, 탐색 추구, 동질화 등의 트렌드[22]가 고스란히 스포츠의 문화적 현상으로 고착화 될 것이고, 이러한 현상은 IT 기술의 발전 및 글로벌 정보 교류 증가와 흐름을 함께 할 것이다. 따라서 탈 지리적인 스포츠 시장의 형성과 문화 형성은 스포츠 시장의 새로운 트렌드 영향 요인으로서 중요하게 작용할 것이다. 예컨대, 가수 '싸이'의 뮤직비디오 확산, 미국 ALS의 'Ice Bucket Challenge'[38] 등은 '향후 스포츠 시장의 문화적 현상이 어떻게 변화 할 것인가?' 그 예측의 중요한 단서가 될 수 있다.

## 4. 결론

본 연구는 지속적인 성장이 예측되는 글로벌 스포츠 시장에서 생존하기 위한 정책적 전략은 물론 현장 기업체들과 학계의 전략 마련에 도움을 주기 위하여 글로벌 스포츠 시장 트렌드의 미래를 예측하기 위한 것으로 전통 델파이 방법을 활용하여 6개 대륙, 12개국, 21명의 전문 학자들로부터 미래 변화 예측에 대한 의견을 수렴한 것이다. 1차 개방형 설문을 분석한 결과 13개 하위 항목의 '관람형 스포츠', 9개 하위 항목의 '참여스포츠', 4개 하위 항목의 '스포츠 이벤트', 8개 하위 항목의 '스포츠 용품 산업', 5개 하위 항목의 '시장 확대', 3개 하위 항목의 '스포츠 산업 융·복합', 그리고 그 밖의 9개 하위 항목들이 '기타'로 구성되어, 총 7개 상위 항목에 51개 하위 항목으로 분류 되었다. 각 항목들에 대한 2차와 3차 델파이 의견 수렴 결과, 전체 51개 항목 중 45개의 항목에서 의견이 수렴되었다. 제시된 의견 중 가장 예측치가 높은 항목의 순위로 현실화 가능성 정도를 판단하였다. 본 연구를 통하여 얻은 결론은 다음과 같다. 첫째, 금지약물, 사행성 행위 등 윤리적 문제의 부각으로 인하여 시장의 변화가 나타날 것이다. 금지약물을 대체 할 수 있는 인체무해하고 윤리적 요인을 해결할 수 있는 신 물질의 개발이 시장에 주효 할 것이며, 윤리적 체계에 근거한 신종 스포츠 배팅 산업, 특히 IT 등과의 융·복합을 통한 신규 소프트웨어 산업이 미래 유망 산업이 될 수 있을 것이다.

둘째, 유소년 스포츠 시장은 지속적인 성장을 보일 것이다. 창조경제형 인재 육성을 위한 스포츠의 기능적 측면에 대한 시장의 적극적 접근과, 문화 현상과의 융·복합을 통하여 무형적 경제 가치 창출이 주효 할 수 있다.

셋째, 스포츠의 건강 기능적 측면의 접근과 관련 시장의 증가다. 특히 저비용의 대중적 스포츠의학 서비스와 콘텐츠의 개발이 시장 경쟁력을 높일 것이다. 또한 고령화 추세에 따른 노인 인구 시장은 블루 오션으로서, 예방 및 건강관리 차원에서 스포츠의 잠재적 경제적 가치가 높은 시장이다. 향후 스포츠와 바이오의 융·복합이 글로벌 시장에서의 경쟁력 강화에 중요한 성공의 요인이 될 것이다.

넷째, 스포츠 산업 역시 글로벌 경제의 흐름에 맞추어 '창조경제', 즉 융·복합을 통한 새로운 경제적 가치 창출의 추세로 진화 할 것이다. 따라서 스포츠와 융·복합 가능한 혹은 잠재성이 있는 분야로써 상대적 경쟁력 우위

분야의 발굴과 융·복합 추진은 미래 글로벌 시장에서의 가장 강력한 성공 엔진이 될 것이다.

다섯째, 스포츠 이벤트 시장은 경제적 효율성에 대한 거품이 사라지고, 지역의 중소 이벤트 중심으로 시장이 변모할 것이다.

여섯째, 스포츠 산업 시장에서 소셜 미디어 등 신 미디어뿐만 아니라 TV 등 구 미디어의 스포츠 산업 영향력이 더욱 증대될 것이다. 하나의 문화적 현상으로서 대중의 소비예측을 소셜 미디어를 통하여 접근하는 것이 전략 마련에 더욱 주효 할 것이다.

마지막으로, IT, 미디어 등의 기술 발전으로 인한 글로벌화의 가속은 스포츠에서도 나타날 것이다. 지역적인 스포츠 현상이 어떠한 방향으로 세계화가 될 수 있을지, 글로벌 스포츠 현상들이 어떻게 지역에 녹아들어 갈 수 있을 지에 대한 시장 분석이 결국 성공 전략 마련의 기초가 될 것이다.

본 연구의 결과에 제시된 51개의 개별 트렌드 예측 내용은 항목 간 상대적인 점수의 우열이 존재하였고 이를 근거로 결론이 도출되었다. 비록 서열이 존재한다 하여도, 전문가들의 의견에 의해 예측된 내용인 만큼 점수의 크기를 떠나 내용 하나하나를 모두 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다. 다만 예측에 대한 미래 대비의 효율성과 안전성 측면에서 각 항목들의 상대적 점수순위에 대한 미래 준비는, 각 추진 주체들의 실정에 맞게, 최적화된 개별 적용이 전략적으로 다루어질 필요가 있다.

## References

- [1] Westerbeek, H. Global Sport Business. p. 1-8, Routledge, 2011.
- [2] Shank, M. D. Sports Marketing -A strategic Perspective. p. 1-72, Pearson Education, 2009.
- [3] Fried, G., Shapiro, S. J., Deschrive, T. D. Sport Finance. p. 7-20, Human Kinetics, 2003.
- [4] Mullin, B. J., Hardy, S., Sutton, W. A. Sport marketing. p. 1-20, Human Kinetics, 2000.
- [5] A. T. Kearney, The Sports Market: Major trends and challenges in an industry full of passion. p1, A. T. Kearney, 2011
- [6] Market Line Industry profile, Global Sports Equipment, p6, Market line, 2013.
- [7] PWC, At the gate and beyond - Outlook for the sports market in North America through 2017, p2, PWC, 2011.
- [8] KISS, 2012 Korea Sports Industry Management Information Report, p. 33-74, Ministry of Culture , Sports, and Tourism, 2012.
- [9] Chungcheongbuk-do, Sports & Health Industry Convergence Cluster Develop Master plan, p.1-17, Chungcheongbuk-do, 2013
- [10] KISS, Operation Planning of Sports Industry Promotion Facility Sports Industry Support Center, p.83-114, KISS, 2008.
- [11] KISS, 2009 Korea Sports Industry Management Information Report, p. 17-46, Ministry of Culture , Sports, and Tourism, 2009.
- [12] Saenuri Party, Policy promises for 18th Presidential election, p.336, Saenuri Party, 2012.
- [13] Ministry of Culture, Sports and Tourism. "Culture Life, Happy Korea" - 2013 Operational planning Report of Ministry of Culture, Sports and Tourism, p.18-33, Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2013.
- [14] UNCTAD, Creative Economy report 2010. p. 3-19. UNCTAD, 2010.
- [15] Stiglitz, J. Knowledge in the Modern Economy, In THE ECONOMICS OF THE KNOWLEDGE DRIVEN ECONOMY. p. 37-57. 1999.
- [16] HasmondHalg, D. The Cultural Industries. p. 1-24. SAGE Publications, 2007.
- [17] UNESCO. Creative Economy report 2013. p. 25. UNESCO. 2013.
- [18] Kim, H-I, "The Needs of Development Sports Convergence Cluster and Design Conceptual Model". Korea Entertainment Industry Association 7(1), p40-49, 2013
- [19] Ministry of Culture, Sports and Tourism. A Study on the Development of Technology Innovation Policy to raise the Competitiveness of Sports Industry. p. 1 . Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2014.
- [20] Veal, A. J. Leisure, Sport and Tourism, Politics, Policy and Planning. p. 44-79. CABl. 2010.
- [21] Schwark, J. "Future trends in sports tourism- A question of the development by social protagonists". Journal of Sport & Tourism. 9(4). p. 315-315. 2004.  
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/1477508052000341841>
- [22] Kim, H-I, "Slow as Trend and the change of Leisure Sports Market". KSLR, 28th Fall Conference, p.119-131, 2010.
- [23] Mahony, D. F., Howard, D. A. "Sports Business in the Next Decade: A General Overview of Expects Trends". Journal of Sports management. 15(4). p. 275-297. 2001.

- [24] Lee, J. S. Delphi Method(Educational Research method 21. p. 1-138. Kyoyookbooks. 2001.
- [25] Kim, H-I. A study on Efficient of the Sport Tourism Industry Using Delphi Method. Korea University Unpublished Doctoral thesis. p. 79-85. 2007.
- [26] Anderson. T. Important distance education practices: A Delphi study of administrators and coordinators of distance education programs in higher education. University of Idaho Unpublished Doctoral thesis. 1997.
- [27] Ewing, D. M. Future competencies needed in the preparation of secretaries in the state of Illinois using the Delphi technique. University of Illinois at Urbana-Champaign Unpublished Doctoral thesis. 2001.
- [28] Choi, Y-M. A Three-round Delphi Study on Content Development for Business English Test. Ewha Womans University Unpublished Master thesis. p. 28. 2002
- [29] Kelly, W. W, "Is baseball aglobal sport? America's national pastime' as global field and international sport", A Journal of Transnational affairs, 7(2), p. 182-201. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1471-0374.2007.00164.x>
- [30] Bayle, E., Mercier, S. "Sport and Ethics: Stakes and Tools for Marketing of Sport", Revue Française du Marketing, Issue 219, p. 9-26, 2008.
- [31] YONHAP NEWS, Celebrities get suspended terms for illegal sports gambling, [Internet], YONHAP NEWS agency, [cited, December, 27, 2013], Available from: <http://english.yonhapnews.co.kr>. (accessed August, 22, 2014).
- [32] Bowers, M. T., Green, B C., Hemme, F., Chalip, L. "Assessing the Relationship Between Youth Sport participation Settings and Creativity in Adulthood". Creative Research Journal. 26(3), p. 314-327, 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10400419.2014.929420>
- [33] KRIHS, Evaluation plan for Hi-tech composite Medical Complex, pp23-32, KRIHS, 2009.
- [34] Chalip, L. Beyond Impact: A General Model for Sport Event Leverage. In Ritch, B. W., Adair, D.(eds), Sport Tourism : Interrelationships, Impacs and Issues, p. 226-237, .Channel View Publications, 2003.
- [35] USA Today Sports, It's been 10 years since the Olympics in Athens and the stadiums are abandoned, [Internet], USA Today Sports, [cited August 12, 2014], Available from : <http://ftw.usatoday.com>, (accessed August, 22, 2014).
- [36] YONHAP NEWS, No F1 race in S. Korea next year, [Internet], YONHAP NEWS agency, [cited, December, 5, 2013], Available from: <http://english.yonhapnews.co.kr>.(accessed August, 22, 2014).
- [37] Howkins, J. The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. p. 2-10. Penguin Global. 2002.
- [38] CNN, \$15 million pours in from Ice Bucket Challenge, [Internet], CNN Money, [cited August, 18, 2014], Available from : <http://money.cnn.com>, (accessed August, 22, 2014).

김헌일(Hun-Il Kim)

[정회원]



- 2001년 3월 : 고려대학교 체육학사
- 2003년 3월 : 고려대학교 체육학 석사
- 2007년 8월 : 고려대학교 이학박사
- 2008년 8월 ~ 2010년 5월 : University of Texas. Austin post-doc/ 출강
- 2011년 3월 ~ 현재 : 청주대학교 교수

<관심분야>

스포츠 산업, 스포츠 관광, 스포츠 마케팅, 레저스포츠